

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### I.1. Latar Belakang Masalah

Penelitian ini berfokus pada penggambaran kekerasan rasisme yang ditemukan dalam Video Game berjudul *Grand Theft Auto: V*. Penelitian ini menarik karena di masa modern sekarang ini media seperti Video Game menjadi sesuatu yang besar disamping media mainstream yang telah sering dijumpai selama ini seperti Televisi, Radio maupun media cetak. Video Game memiliki tempat tersendiri di industri hiburan dan punya peminat yang sangat besar di jaman modern seperti sekarang ini. Peneliti tertarik meneliti topik ini karena ingin mengetahui bagaimana sebuah produk Video Game menampilkan tayangan dan bentuk hiburan nya pada masyarakat, konstruksi berdasarkan realita yang dibentuk dan alasan yang mendasari mengapa dalam Video Game *Grand Theft Auto: V* ini punya sebuah konstruksi makna rasisme sampai menyebabkan tindakan kekerasan rasisme pada suatu ras tertentu di dalamnya.

Kekerasan dalam Video Game sendiri sudah ada sejak bentuk hiburan ini hadir pada lingkungan masyarakat. Pada tahun 1976 melalui sebuah *video game arcade* bernama *Death Race*. *Death Race* merupakan *video game* balapan yang sebenarnya sederhana dan tidak berbeda dengan *video game-video game* balap lainnya. Yang menjadikan *Death Race* unik adalah mekanisme di mana pemain mendapatkan poin tambahan saat melindas makhluk bernama *Gremlin* di tengah balapan. Ini mendapat

reaksi keras dari media, orangtua, dan pihak berwenang lainnya. Memasuki awal 1990-an, kekerasan dalam *video game* mendapat perhatian besar dari masyarakat melalui *video game* seperti *Wolfenstein 3D*, *Mortal Kombat*, dan *Doom*. Ketiga *video game* ini memiliki tingkat kekerasan dan kerealistisan akan kekerasan tersebut yang tinggi pada jamannya. Untuk pertama kalinya dalam *video game* pembunuhan dan kematian ditunjukkan secara mendetail dan eksplisit (Jiwandono 2015: 209-210).

Konten kekerasan dalam game pun seiring berkembangnya waktu menjadi sebuah tren bagi industri ini. Hal ini terjadi tak lain karena *video game* berkonten kekerasan lebih banyak diminati oleh para *gamers* di seluruh dunia daripada jenis-jenis game yang mungkin lebih halus dalam penampilan visualnya. Representasi kekerasan yang merujuk pada rasisme pun tak luput dari sisi negatif media ini dikarenakan kembali lagi pada tuntutan para peminat yang menginginkan sisi *action* yang lebih dan lebih lagi pada sebuah judul *video game*, bahkan di titik tertentu bagi sebagian orang kekerasan rasisme ini menjadi sebuah kesenangan sendiri bagi pemain nya (Brook 2011: 433)

Pengaruh *developer video game* besar dan terkenal yang kebanyakan dari negara Amerika Serikat juga menjadikan salah satu faktor memunculkan rasisme dalam sebuah permainan *video game*. Salah satu seri pendahulu dari seri game *Grand Theft Auto: V*, yaitu *Grand Theft Auto: San Andreas* menampilkan rasisme yang eksplisit. Tindakan rasismenya itu sendiri dimulai dari dialog antar karakternya yang penuh kata umpatan rasisme, penganiayaan, prostitusi, perdagangan senjata, narkoba, dan masih banyak lagi. Hal-hal tersebut ialah realita yang ada di dunia nyata yang terjadi pada kelompok ras kulit hitam serta, semua itu disuguhkan secara gamblang dalam gamenya. Selain itu, sebagai contoh fenomena lain yang menunjukkan kekerasan rasisme dalam konten *video game* yaitu ada *developer video game* asal Amerika Serikat dan Jepang dengan gamenya berjudul *Resident Evil 5*, dirilis pada tahun 2009 game bertemakan action dengan latar cerita *post-apocalypse* akibat virus mematikan yang menyebarkan pandemik hingga merubah manusia di seluruh dunia

menjadi zombie. Dalam game ini hampir semua zombie yang digambarkan ialah berasal dari ras kulit hitam. Kita sebagai player dalam misi-misinya diperintahkan untuk membasmi dan menghabiskan mereka lewat jalan cerita yang ada. Hal ini menjadi sorotan karena penggambaran kekerasan yang melibatkan rasisme digambarkan secara brutal pada setiap adegan dalam video game ini.

Tidak selamanya ras kulit hitam menjadi sasaran rasisme dalam video game, namun terkadang dalam beberapa judul game juga menggambarkan ras minoritas lain seperti ras Latina dan Chinese untuk turut serta mendapat perlakuan buruk dalam penggambaran sebuah video game. *Resident Evil 4* yang juga merupakan series game *Resident Evil* buatan Capcom menyoroti ras *latin/mexico* sebagai objek kekerasan nya. Bermain sebagai *character* Leon S. Kennedy yang merupakan seorang ras kulit putih, *Resident Evil 4* memiliki plot cerita tentang memusnahkan musuh berwujud zombie, ironis zombie berasal dari ras *mexico* dan *latin*. Hal ini merupakan bentuk tayangan lain yang dikategorikan dalam bentuk rasisme *People Of Colour*.

Oleh sebab itu berdasarkan uraian diatas dapat kita lihat fenomena rasisme dalam video game tidak hanya menyoroti ras kulit hitam, namun telah merambah menuju kelompok ras masyarakat lain. Rasisme dapat terjadi kapan saja, ketika suatu ras merasa lebih superior dari yang lain. Dari uraian diatas telah cukup memberikan contoh bagaimana produk media, khususnya media video game memberikan gambaran rasisme antara orang kulit putih terhadap ras minoritas.

*Video game* merupakan sebuah kategori elemen alternatif dalam media massa modern (Vera Nawiroh, 2014: 121). *Video game* diartikan sebagai elemen media massa alternatif karena adanya penyegaran bentuk komunikasi pada era digital mengubah pula bagaimana bentuk media massa tersebut, namun meskipun penyajiannya berbeda ciri-khas media massa nya tetap ada. Perbedaannya jika di video game, pemain dapat lebih interaktif dengan game yang dimainkannya berdasarkan alur cerita, narasi, serta *gameplay* atau konten yang ada di dalam game tersebut. Bermain video game dizaman

sekarang juga sudah menjadi tren, bagi sebagian orang dan menganggapnya sebagai kebutuhan hidup (Januar, 2006:27). Bagi yang sudah memiliki konsol game sendiri di rumah, kapanpun bila ingin bermain kita tinggal menyalakan televisi dan game pun dapat dimainkan (Januar, 2006:28).

Ada beberapa jenis genre game yang pada saat ini umum ditemui pada *Video Game* yaitu *arcade game*, *racing game*, *combat game*, *roleplaying shooter*, *adventure and strategy game*, *simulation game*, *casual game*, *serious game*, *casino game*, *interactive movies*, *massively multiplier game*, dan *mobile game*. *Grand Theft Auto V* termasuk dalam genre game *RolePlaying*, *Adventure*, dan *Massively Multiplier game* dimana pemain bebas melakukan apa saja dalam dunia game tersebut, mempunyai alur cerita tentang kriminalitas, perang antar geng, *Sexualisme*, dan masih banyak aksi liar lainnya.



Gambar I.1 Cover *Grand Theft Auto V*

Sumber : [game-art-hq.com](http://game-art-hq.com)

*Grand Theft Auto V* merupakan sebuah game 3D yang rilis pada tahun 2013. Game ini memungkinkan player untuk menjelajahi dunia dengan berbagai konten menarik di dalam nya, mulai dari hal umum seperti menyetir mobil, membeli baju,

rumah, bersosialisasi dengan para karakter yang ada di dalamnya hingga aksi laga seperti *kebut-kebut an* di jalan raya, aksi tembak menembak antara polisi, geng, dan masyarakat umum, pencurian pada klub malam dengan konten seksual didalamnya, hingga hal yang berbau kriminal seperti perdagangan narkoba dan masih banyak lagi konten negatif didalamnya. *Game* ini juga menyertakan jalan cerita utama dimana kita akan memainkan 3 karakter yang berasal dari latar belakang, lingkungan, serta karakteristik yang berbeda-beda. Secara keseluruhan, game ini dikemas dan ingin menunjukkan kemampuannya dalam menyajikan sebuah dunia yang seru, unik, serta melawan nilai-nilai yang tidak akan bisa pemain lakukan pada dunia nyata. *Grand Theft Auto* masuk kedalam *genre action-adventure* yang dimana membuat pemain mampu melakukan aksi seperti menembak, melompat, berkendara, serta berinteraksi dengan jalan cerita, teka-teki, misteri dan dunia yang ada dalam game tersebut. (Ince: 2006: 23-24). Menjadi sebuah game terbaik di dunia pada tahun 2013, mencatat hasil penjualan sebanyak 85 juta kopi serta menduduki peringkat satu sebagai game terlaris di Amerika Serikat berdasarkan riset versi NPD Group menjadi alasan peneliti memilih game *Grand Theft Auto V* sebagai objek dimana kekerasan serta rasisme digambarkan dalam konten media, terutama dalam sebuah produk *video game*.

*Game Grand Theft Auto V* merupakan sebuah game yang ekstrim. Pemain dapat melakukan pelanggaran hukum apapun serta berbagai hal menarik yang tak akan mudah dilakukan pada dunia nyata. *Game* ini sarat akan aksi kekerasan, kata-kata umpatan, pornografi, aksi kriminal, serta berbagai kejahatan ekstrim lainnya. *Grand Theft Auto* seolah menawarkan sebuah fantasi bagi para pemainnya dimana hal yang tidak dapat dilakukan di dunia nyata akan dilampiaskan dan dipuaskan hasratnya pada game ini. Bahaya game sejenis ini begitu nyata dan sangat berpotensi mengganggu kenormalan berpikir dan tumbuh kembang dalam pribadi seseorang. Bahkan kemungkinan terburuknya seseorang dapat melakukan tindakan kriminal di dunia nyata bila fantasi dan hasrat tersebut tak mampu dibendung.



Gambar I.2 Cuplikan Kekerasan *Grand Theft Auto V*

Sumber : *Video Game Grand Theft Auto V*

Menurut Leone, rasisme ialah sebuah kepercayaan yang melekat pada ras tertentu, dengan mengingkari kesetaraan dasar manusia dan menghubungkan kemampuannya dengan komposisi fisik (Samovar, 2009:177). Rasisme dimasa kini telah menjadi sebuah paham atau kepercayaan dimana ras tertentu dianggap lebih superior ketimbang ras lainnya. Ras kulit putih menganggap dirinya lebih unggul (superior) dan dapat dengan semena-mena memperlakukan ras lainnya. Sedangkan kulit hitam sendiri memiliki kedudukan yang minor dalam sistem penduduk amerika dan mereka berusaha untuk melakukan perlawanan terhadap perlakuan tak layak dari ras kulit putih. Keberadaan warga kulit hitam dianggap sebagai kaum minoritas juga memiliki andil besar dari peranan *Hollywood* yang berhasil membuat citra masyarakat Afro-Amerika menjadi kaum yang terpinggirkan dan membatasi representasinya dalam sebuah stereotype (Guerrero, 1993:9-10). Sehubungan dengan keberadaan orang kulit hitam di Amerika, Feagin (1982:115) mengatakan bahwa, “*Black Americans have been defined as racially different by white groups for several centuries on the basis of certain physical characteristics, such as skin color and hair type, presume to be unchangeable.*” Pernyataan Feagin memberikan gambaran bahwa diskriminasi dan

segregasi terhadap ras kulit hitam telah muncul sejak lama pada masyarakat kulit hitam akibat sejarah kelam perbudakan dan penindasan yang terjadi di Amerika.

Seperti yang telah dijabarkan diatas, adegan kekerasan rasisme dalam game *Grand Theft Auto V* telah menimbulkan beragam kontroversi. Salah satu karakter protagonis pada game ini memunculkan gambaran atau stereotipe bahwa pemuda kulit hitam gemar melakukan bermacam tindak kejahatan serta penindasan yang ditujukan pada ras kulit hitam. Mulai dari aksi beragam aksi kriminal sampai kekerasan ataupun penindasan yang dilakukan karakter ras kulit putih terhadap ras kulit hitam. Secara keseluruhan, *game* tersebut telah menunjukkan bahwa ras kulit hitam sebagai ras kumuh, kasar, kriminalitas tinggi dan tertindas. Menurut Alo Liliweri, Kekerasan rasisme sendiri merupakan sebuah bentuk tindakan, intimidasi baik dalam hal kekerasan verbal, non verbal, simbolik, fisik, psikologis, yang mana dilakukan seorang individu maupun kelompok ke individu dan kelompok lain yang berbeda ras. Hal ini terjadi karena isu-isu kekerasan yang berbau rasial sering terjadi di semua belahan dunia ini dan tanpa kita sadari maupun kita sadari sangat dekat dengan kehidupan warga kulit hitam Amerika. (Setiawan, Hadi, Budiana 2018: 2)

Penelitian tentang kekerasan yang berujung pada tindakan rasisme dalam sebuah video game pernah dilakukan sebelumnya yang dilakukan oleh Rahardianto, Aswin (2013) mahasiswa Ilmu Komunikasi. Universitas Telkom Bandung. Dalam penelitiannya, Rahardianto "*Representasi Kekerasan oleh Tokoh Utama Carl Johnson Pada Game Grand Theft Auto: San Andreas*" merupakan game besutan Rockstar Studio sama seperti *Grand Theft Auto V* namun game ini adalah 1 seri sebelum game yang dibahas oleh penulis. Menceritakan tentang perjuangan *Carl Johnson* menyelamatkan keluarganya dari berbagai hal buruk yang menyimpannya. Film ini membawa karakteristik serta ciri khas ras *Afro-American* ditahun 80 an yang dipresentasikan oleh Carl Johnson.

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah metode semiotik milik Roland Barthes. Melanjutkan semiotik milik Saussure, Barthes tak hanya memaknai

petanda dan penanda namun, ada cakup bahasan mitos di dalamnya. Peneliti merasa semiotik Roland Barthes sangat relevan sebagai alat analisis, peneliti ingin mengetahui mitos mengenai rasisme yang terjadi masih mengakar kuat atau lambat laun hilang seiring dengan perkembangan jaman dimana pola pikir manusia pun juga sudah mulai terbuka dan modern.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang telah penulis uraikan dan berangkat dari berbagai latar belakang realitas yang ada dapat ditemukan rumusan masalah bagaimana penggambaran kekerasan pada ras kulit hitam dalam game *Grand Theft Auto V*?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah peneliti tuliskan di atas, maka dapat dikatakan tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui penggambaran Kekerasan pada ras kulit hitam dalam game *Grand Theft Auto V*

## **1.4. Batasan Masalah**

Batasan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana penggambaran kekerasan rasisme yang terjadi pada *video game Grand Theft Auto: V* serta pemaknaan nya antara apa yang terjadi di dalam *video game* tersebut dengan relevansi realita kehidupan nyata yang dimana hingga saat ini, masyarakat ras kulit hitam masih menjadi salah satu kaum yang tertindas terutama di daratan Amerika Serikat, sesuai apa yang digambarkan dalam frame *video game*.

## **1.5. Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Akademis**

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya jenis karya penelitian dalam ranah komunikasi, khususnya dalam kajian semiotika, untuk mengkaji perlakuan kekerasan dan perlakuan diskriminatif pada ras kulit hitam yang ditayangkan dalam media terutama game sebagai industri yang berkembang sangat pesat saat ini

### **1.5.2 Manfaat Praktis**



Untuk memberi masukan terhadap para pelaku industri game modern agar mempertimbangkan isi konten berdasarkan sejarah agar tidak menyinggung pihak manapun, dampak yang ditimbulkan, rating, pengawasan serta pembatasan konsumen.